

FIMIR

Por T. S. Luikart



VISIÓN COMÚN

“Los Marienburgueses viajan al norte solo por mar, y con razón. Las Ciénagas Malditas se extienden alrededor de su ciudad como una inmensa herida. Cuando el viento sopla del sur, apenas puedes respirar por la descomposición, si no estás preparado. Los mutantes viven en las ciénagas, así como otros seres peores. Los Habitantes de la Bruma, los llaman, y siempre hacen el Signo del Martillo si deben hablar de ellos. Yo no sé nada de ellos aparte de esto: las hierbas de las Ciénagas Malditas valen una fortuna, sin embargo un puñado de Cofrades no puede convencer a un Marienburgués de visitar el pantano por una sola hora. Piensa en ello.”

-Kastar Handlin. Mercader viajero.

“Vaya. Los he combatido. Los condenados Habitantes de la Niebla. Los Fimir. Vienen con la bruma. Siempre con la bruma. No tienen sino un ojo, pero poco se pierden con esos ardientes orbes. También debes tener cuidado con sus colas. Uno de mis muchachos, llamado Karlfried, pobre alma, fue destripado por el golpetazo de una cola con cuchillas. Es absolutamente cierto que raptan mujeres. De hecho, están desesperados por ellas. Una vez, estaba yo protegiendo una caravana y fuimos asaltados por una manada de Fimir. Nos ignoraron a nosotros y a los bienes para coger a un par de mujeres y escapar a toda prisa. Podía oír a las chicas gritar mientras desaparecían en el pantano... Todavía las oigo, algunas noches.”

-Ernst Wolfenburg. Mercenario.

“Son blasfemias engendradas por el Caos. Bestias degeneradas que se llevan sigilosamente a nuestras mujeres a sus cubiles cenagosos para que den a luz a su horrible prole. Comercian con demonios y se congratulan de su condenación. Es ciertamente afortunado que se limiten mayormente a sus hediondos pantanos, pero su terrible necesidad de reproducirse a veces los conduce a nuestras mismas puertas. Cuando llega ese momento, mantén el coraje y recuerda que un solo ojo llameante constituye un blanco excelente.”

-Ruprecht Tore. Cazador de Brujas.

EL OJO DEL SABIO

“Los registros de los Elfos y Enanos sostienen que la región conocida como Los Páramos fue, hace miles de años, un paraíso. Cenagosa en algunas partes, cierto, pero abundante en rara belleza y fecunda en vida. Una curiosa raza moraba allí, un antiguo pueblo que tenía un limitado contacto con los Elfos. ‘Fayros Thron Kai’ les llamaban los Elfos. ‘Los de Un Ojo’.

Durante una época vivieron en paz, dedicándose a ellos mismos y ninguna raza tuvo mucho que decir de ellos hasta la llegada del Caos. Poco hay registrado de su destino aparte de que libraron ‘una terrible guerra’ contra algún misterioso enemigo. A pesar de que resultaron eventualmente victoriosos, un terrible cataclismo calló sobre ellos y se hundieron en la oscuridad.”

-Heinrich Malz. Alto Sacerdote de Verena. Nuln.

“Abhh, los Fimir. Ahora hay una raza maldita, si alguna vez hubo alguna. Algunos enemigos no deberían ser combatidos a menos que estés dispuesto a sacrificarlo todo, y la victoria a veces puede lograrse a un precio muy alto, por cierto. Así fue, y aún continúa siéndolo, con los Fimir. Libraron una gran guerra con los Skaven cuando el mundo era joven, batallando a través de los pantanos y marismas que ambas razas reclamaban en posesión. Aunque los Fimir tuvieron que recurrir al final a la ayuda de los demonios, vencieron. Pero a la Rata Cornuda no le gusta perder y, en venganza por su pueblo, los maldijo a morir. Las hembras de la raza Fimir habían sido siempre más fuertes, y mientras los machos enfermaron y murieron, ellas sobrevivieron aunque quedaron estériles. Sabiendo que su raza estaba condenada si no actuaban, una vez más se dirigieron a sus patrones demoníacos por una respuesta, que les fue concedida hasta cierto punto. Ellas secuestran mujeres porque los hombres rara vez sobreviven al proceso de transformación, e incluso si lo hacen, aún se extiende la maldición de la Rata Cornuda. Si, Magister, las mujeres raptadas no dan vida a los Fimir, ellas son los Fimir.”

-Dr. Athren Abolas. Facilitador del Cambio.

FIMIR

Los Fimir son una raza de humanoides ciclópeos habitantes de pantanos que temen la luz del sol, a la que llaman “el Gran Ojo Ardiente” en su idioma degenerado. La luz del sol directa les desorienta, y prefieren moverse bajo el amparo de una niebla mística que algunos de su raza saben invocar. Se dan prisa en aprovechar para su propio uso los edificios que otras razas han descartado. Los Fimir observan un estricto sistema de castas en el cual “nacen”. Los Fimir tienen grandes cuerpos de barril con patas cortas y pies de tres dedos con garras, que son excelentes para agarrarse al terreno pantanoso. Sus cuerpos aparentan ser fofos, pero esconden una fuerza engañosa. Sus grandes cabezas son mayormente calvas, y se rematan en un hocico acolmillado sin nariz. Sus infames ojos únicos no tienen pupila y están coloreados típicamente de ámbar o blanco lechoso. Poseen colas largas de tipo serpiente y suave piel coriácea.

FIMIR SHEARL

La casta trabajadora de los Fimir, los Shearl son siempre serviles y son tratados poco mejor que esclavos. Tienen una complexión menor que los Fimm, y colas lisas.

- Características del Shearl -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
28%	12%	42%	35%	22%	20%	20%	15%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría Popular (Fimir), Percepción, Buscar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).

Talentos: Intrépido, Golpe Poderoso, Golpe Conmocionador, Inquietante.

Reglas Especiales:

Teme al Gran Ojo Ardiente: Los Fimir Shearls bajo la luz del sol directa pierden los efectos del talento Intrépido y dividen por dos su **HA** y **Ag** (redondeando por abajo).

Armadura: ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Cuerpo 0, Brazos 0, Piernas 0.

Armas: arma de mano.

Margen de Matanza: normal.

FIMIR FIMM

La casta guerrera de los Fimir, los Fimm poseen colas con cuchillas cubiertas con bultos espinosos, que pueden usar con gran efectividad. Tienen mucho mejor equipo que los Shearls y siempre lideran las incursiones Fimir.

- Características del Fimm -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	18%	57%	50%	37%	20%	35%	25%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	21	5	5	4	0	0	0

Habilidades: Mando, Sabiduría Popular (Fimir), Esquivar, Intimidar, Percepción, Buscar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura).

Talentos: Intrépido, Armas Naturales, Especialista en Armas (a 2 manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, Inquietante.

Reglas Especiales:

Cuidado con el Gran Ojo Ardiente: los Fimir Fimm bajo la luz del sol directa dividen por dos su **HA** y **Ag** (redondeando por abajo).

Armadura: media (chaqueta de cuero, camisa de malla, yelmo).

Puntos de Armadura: Cabeza 2, Cuerpo 3, Brazos 1, Piernas 0.

Armas: armas de mano o un arma grande.

Margen de Matanza: desafiante.



FIMIR DIRACH

La chamán de los Fimir, las hechiceras Dirach tienen cabezas con cuernos y colas lisas. Tratan regularmente con demonios de los pantanos, y todos los otros Fimir excepto las Mearghs les tratan con temor.

- Características del Dirach -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	32%	47%	45%	32%	35%	40%	30%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Teología) +10, Canalización, Sabiduría Popular (Fimir), Cotilleo, Sanar, Intimidar, Sentir Magia, Percepción, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (Lengua Oscura).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Caos), Magia Oscura, Manos Rápidas, Intrépido, Magia Menor (Amparo de Niebla), Magia Pueril (Vulgar), Don de Gentes, Golpe Letal, Inquietante.

Reglas Especiales:

Cuidado con el Gran Ojo Ardiente: Los Fimir Dirach bajo la luz del sol directa dividen por dos su **HA** y **Ag** (redondeando por abajo).

Patronos Demoníacos: Mientras las Dirach usan el Saber del Caos son, en muchos sentidos, Chamanes de sus misteriosos demonios del pantano. Correspondientemente, los fallos en lanzar un hechizo tienen, de hecho, repercusión tal como se explica en “La Cólera de los Dioses” (pag.174 del libro básico).

Armadura: ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Cuerpo 0, Brazos 0, Piernas 0.

Armas: arma de mano.

Margen de Matanza: desafiante.

FIMIR MEARGH

Las líderes de los Fimir, las Mearghs son seres enormemente peligrosos, muchas de las cuales han vivido varios siglos. Todas las fortalezas Fimir son lideradas por una sola Meargh, quien no tendrá rivales hasta que su tiempo se acabe, lo que conducirá a que ella elija una sustituta adecuada. Las Mearghs son las únicas Fimir que presentan una apariencia exterior claramente femenina. Sus cabezas a menudo están cubiertas de trenzas con maraña de pantano de color gris musgo o negro azulado oscuro. Frecuentemente tienen cuernos, pero son más pequeños que los de las Dirach. Su piel está a menudo profundamente arrugada, debido a su avanzada edad, y su cola es lisa.

- Características del Meargh -							
Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
58%	32%	52%	55%	57%	45%	45%	35%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	24	5	5	4	3	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Teología), Sabiduría Académica (Estrategia/Táctica), Canalización +10%, Mando, Sabiduría Popular (Fimir) +10%, Esquivar, Tasar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Sentir Magia +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (Lengua Oscura).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Caos), Magia Oscura, Manos Rápidas, Intrépido, Temible, Magia Menor (Amparo de Niebla), Magia Menor (Armadura de Aethyr), Magia Menor (Disipar), Magia Pueril (Vulgar), Don de Gentes, Sexto Sentido, Especialista en Armas (a 2 manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador.

Reglas Especiales:

Patronos Demoníacos: mientras las Meargh usan el Saber del Caos son las elegidas de los demonios del pantano. Correspondientemente, los fallos en lanzar un hechizo tienen, de hecho, repercusión tal como se explica en “La Cólera de los Dioses” (pag.174 del libro básico).

Armadura: ninguna.

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Cuerpo 0, Brazos 0, Piernas 0.

Armas: arma grande.

Margen de Matanza: difícil.

MAGIA MENOR: AMPARO DE NIEBLA

Factor de Dificultad: 9

Preparación: media acción

Ingrediente: un vial de agua cenagosa (+1)

Descripción: este hechizo teje un bancal de gruesa niebla de 3 metros de diámetro por punto de Magia, en cualquier punto dentro de tu línea de visión. Los seres fuera de la niebla no pueden ver a su través. Los que estén dentro no pueden ver fuera de ella. El hechizo dura hasta que el lanzador quiera terminarlo. Sólo un Amparo de Niebla puede mantenerse al mismo tiempo, y automáticamente termina si el lanzador recibe un golpe crítico.

FICHA TÉCNICA

Autor: T. S. Luikart

Traducido para el Eslizón Traductor por: Enderhammer

Revisado y Maquetado por: Ëlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por: Nelson Duharte

